



SQUARE ENIX.



#### 警告

請在開始遊戲前，閱讀 Xbox 360® 主機與配件的使用手冊，以獲得重要的安全及健康資訊。請妥善保存所有的手冊以便日後參考。如需取得備份的主機與配件使用手冊，請移至 [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support)。

#### 進行視訊遊戲的重要健康警告

##### 光刺激誘發癲癇症

有極少數的人在觀看一些視覺影像時可能會突然癲癇發作，這些影像包括電玩遊戲中出現的閃光或圖形。甚且連沒有突然發病或癲癇史者也可能在進行電玩遊戲時，出現類似癲癇症狀，這類未經診斷的症狀稱為「光刺激癲癇症」。

癲癇症狀包括頭昏眼花、視幻覺、眼部或臉部抽搐、手腳痙攣、暫失方向感、精神混淆或者暫時失去意識。癲癇發作時可能因為失去意識或抽筋之故，跌落地面而受傷或碰撞到周遭物品。

若出現以上所述任何症狀，請立即停止該遊戲並送醫診斷。家長應該在場看顧或者詢問其是否有以上症狀，相較於成人，兒童及青少年更有可能發生此類癲癇症。若要降低誘發光刺激誘發癲癇症的風險，可以進行下列預防措施：

- 坐在距離螢幕較遠的地方
- 使用較小的螢幕
- 在照明充足的室內進行遊戲
- 不要在感覺疲累或倦怠時進行遊戲

如果您自己或您的親友有癲癇史，請在進行遊戲之前先與醫師諮詢。

STORY (故事簡介) ... 3

CHARACTER (登場角色) ... 4

OPERATION (如何操作) ... 6

START MENU (開始選單) ... 7

MAIN MENU (主選單) ... 8

CONFIG (設定) ... 9

HISTORIA CROSS (歷史轉捩點) ... 10

FIELD (原野) ... 12

BATTLE (戰鬥) ... 22

TIPS (遊戲提示 & 小常識) ... 39

#### Xbox LIVE

Xbox LIVE® 可讓您接觸到更多遊戲、更多娛樂及更多歡笑。請至 [www.xbox.com/live](http://www.xbox.com/live) 進一步了解。

#### 連線

在進入 Xbox LIVE 之前，請將您的 Xbox 360 主機連結到高速網際網路，並註冊成為 Xbox LIVE 的會員。如果想要瞭解有關連線的詳細資訊，並確認您所在的區域是否提供 Xbox LIVE 的服務，請瀏覽 [www.xbox.com/live/countries](http://www.xbox.com/live/countries) 網頁。

#### 家長監護

家長和照顧人可以利用這些簡單、彈性的工具，依內容分級決定未成年玩家可進行的遊戲。家長可透過設定禁止孩童存取成人內容、核可孩子透過 LIVE 進行線上互動的對象，並可設定進行遊戲的時間。如需更多資訊，請前往 [www.xbox.com/familysettings](http://www.xbox.com/familysettings)。

#### 客戶服務

如果你在安裝遊戲或執行遊戲時出現錯誤訊息請打客戶專線  
(TEL:02-2546-9888)

(本公司不提供遊戲攻略服務，請勿詢問遊戲如何進行)

#### 本公司客戶服務時間如下：

星期一至星期五:上午10:30至12:30下午14:00至18:30，星期六和日不上班，如果使用手冊有缺頁、破損、裝訂錯誤時，請將手冊寄回本公司，我們將會為你寄上一本新的使用手冊。



# FINAL FANTASY XIII-2

## “她”挺身對抗命運。 挑戰養人類虛偽眾神。

那場戰役，改變了世界。

全國殲滅所有人類的眾神，挫敗於人類的意志下。  
眾神喪失了力量，人類的安居之地——「蘆」則自空中墜落，  
與魔獸傳世徘徊的大地「脈衝」合而為一。  
從眾神的支配中解放的新時代，就此開始。

然而，“她”已不復存在。

在戰爭落幕時，忽然消失無蹤了。

所有人都放棄希望，認為“她”已死去。

卻只有莎拉，法隆一個人依然相信“她”。

然後過了3年。

突如其來的隕石，為安穩的生活畫下句點。

時空扭曲，異次元的敵人來襲。

在一場混亂中拯救了莎拉的，是未曾謀面的年輕人諾艾爾。

穿越時空流落至此的眾人如此告訴莎拉：

踏上跨越時空的旅行吧！

“她”在遙遠的時空被轉世孿生。

“她”的名字是『雪光』。

在死亡與混沌支配的世界，守護著逐漸滅亡的女神。

也是這，曾經解救莎拉，她無可取代的悔恨。

“我想見姐姐。”

莎拉下定決心邁向未來，

並拿起姐姐託付的武器。



## 諾艾爾·克萊斯

突然出現在莎拉面前的青年。  
個性老實爽朗，不加矯飾。  
但是，他的真實身分隱藏許多謎團。  
手上拿著形狀獨特的雙劍，  
在戰鬥中擅長使用雙劍的近距離攻擊。



## SERAH FARRON 莎拉·法隆

雷光的妹妹。  
被捲入殘酷命運的少女。  
雖然隱約帶著柔弱的氣質，但內心堅強。  
是位個性善良且認真負責的人。  
相信消失的雷光還活著，  
而與諾艾爾一同踏上旅程。



## LIGHTNING 雷光

為了拯救化為水晶的妹妹，  
即便與全世界為敵，仍不惜投身戰場的女性。  
如今身處混沌之地——英列祠，  
以騎士的身分守護著女神艾特羅的神殿。  
因女神賜予的力量而成為幾近於神的存在，  
並投身新的戰場。



## ◆ 如何操作

以下將說明Xbox 360®控制器的操作方法。

綠色代表於原野畫面時的操作方法，藍色則代表是戰鬥畫面時的操作方法。

### 原野操作 戰鬥操作



## ◆ 開始選單

請將『FINAL FANTASY®XIII-2』中英文合版的遊戲光碟插入Xbox 360®主機。

之後標題畫面上即會顯示開始選單。



NEW GAME	從最初的地點開始遊戲。請從「NORMAL MODE」、「EASY MODE」中選擇戰鬥難易度。選擇「設定」(→P.09)即可隨時變更戰鬥難易度。接著請遵循畫面指示，建立「新的保存資料」。若要新建保存資料，Xbox 360®主機的硬碟內至少需預留24MB以上的可用容量。
繼續	從以前保存資料的地點繼續遊戲。
下載內容	下載內容正式上線提供服務後，商店即會開始營運。
初學者必讀	可確認前作『FINAL FANTASY XIII』的故事情節。
特殊獎勵	會隨著獎盃的取得等而獲得自訂主題。
設定	調整操作方法或環境設定。(→P.09)



### 關於保存

本作品會自動保存您的遊戲進度。執行自動保存時，畫面左上方會顯示保存圖示，且主機的硬碟讀取燈會不斷閃爍。亦可於遊戲途中隨時進行保存。請在原野時按下START鈕，進入暫停選單選擇「保存」。顯示保存圖示時，請勿關閉Xbox 360®主機的電源。

## ◆ 主選單

踏入原野時若按下Y鈕，可開啟選單畫面。

透過此畫面，可確認角色資訊、地圖，或裝備武器、配件等。

請使用方向按鈕選擇項目，並按下A鈕決定。開啟「裝備」等畫面時，並可按下LB或RB變換角色。

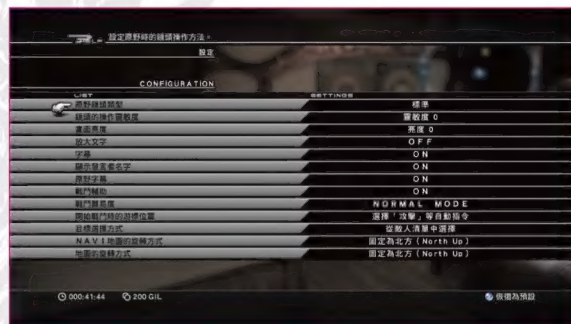
其次，可使用的選單項目會隨著遊戲的推進而陸續增加。



編輯&戰術	編輯陣式或進行作戰指示等。(→P.30)
水晶石	讓角色能力成長或習得新技能。(→P.37)
怪物調整	變更已成為伙伴的怪物名字或飾品。(→P.29)
裝備	變更武器或配件等裝備。
更換領導	變更領導 (操作中的角色)。
狀態	確認角色能力與持有的技能。
道具	確認持有的各種道具。
自動記事本	確認遊戲中已收集的情報。
敵人報告	確認在戰鬥中曾打倒過的怪物資訊。
歷史斷片	確認目前已取得的時光碎片「歷史斷片」。(→P.19)
歷史斷片技能	確認目前已取得的歷史斷片技能。(→P.19)
地圖	確認目前所在區域的地圖。(→P.17)
設定	調整操作方法或環境設定。(→P.09)

## ◆ 設定

選擇此項目後，可調整原野時或戰鬥時的鏡頭操作方法、顯示 / 隱藏字幕，或調整戰鬥難易度等各種設定。



鏡頭的操作方式	從 4 種類型中選擇鏡頭的操作方法。
鏡頭的操作靈敏度	上下調整靈敏度數字，即可設定鏡頭的操作靈敏度強弱。
畫面亮度	可從 9 階段中設定畫面的亮度。
放大文字	設定字幕與訊息的文字大小。
字幕	設定顯示 / 隱藏字幕。
顯示發言者名字	設定顯示對話字幕時是否標示角色名字。
原野字幕	設定畫面左下方是否顯示原野時的對話訊息。
顯示輔助訊息	設定是否要顯示戰鬥或原野上的輔助訊息。
戰鬥難易度	從「NORMAL MODE」、「EASY MODE」中選擇戰鬥難易度。
開始戰鬥時的目標位置	從 2 種類型中設定開始戰鬥時的目標預設位置。
目標選擇方式	從 2 種類型中設定戰鬥時的目標選擇方法。
NAVI地圖的旋轉方式	從 2 種類型中設定顯示於畫面右上方之地圖的旋轉方式。
地圖的旋轉方式	將地圖的旋轉方式設定為「固定為北方」或「行進方向」。



## ◆ 歷史轉捩點

本作品存在時代與場所皆異的各種時空區域，玩者將展開一場穿越時空的冒險。「歷史轉捩點」是一個為了能在不同的時空區域（時代與地點）間往來穿梭的入口空間。要移動前往區域時，請推動左搖桿或按下方方向鈕選擇想前往的「時空區域」（時代與地點），再按下A鈕決定。在旅行的途中若是開啟了新的時空門，即會追加新的時空區域。



### 進入歷史轉捩點時的操作方式

LB 按下	變換歷史轉捩點的視點
RB 按下	開啟或關閉時空門。（要開啟或關閉時空門時需使用「反轉時空鎖」）
Y 按下	開啟主選單。
X 按下	執行保存。
左搖桿 / 方向鈕	選擇區域。

## 時空門

時空區域可能存在複數時空門。接著可前往的時空區域會隨著啟動的時空門而變化。進入歷史轉捩點時顯示於各區域名稱下方的圖示，代表該場所存在的時空門數量。時空門開通且可使用後，圖示顏色即會改變。此外，右下方會顯示已取得的「歷史斷片」（→P.19）數量。



## 歐帕茲

若要啟動各時空區域的時空門，需使用等同鑰匙的道具「歐帕茲」。使用歐帕茲啟動時空門後，即可從歷史轉捩點前往新的時空區域。由於某些歐帕茲可能遭到藏匿，因此記得借用莫古利（→P.16）的力量找出喔！



## 如何開啓／關閉時空門

取得「反轉時空鎖」後，即可前往歷史轉捩點關閉特定的時空門。「關閉時空門」後，會令該時空區域的部分歷史恢復。由於區域時間將會倒轉，並回到取得開啟了時空門之歐帕茲之前的狀態，因此可再度體驗過去的事件，或矯正過去失敗的行動。關閉時空門後與其有關連的歐帕茲將會從「關鍵道具」項目中消失。倒轉後前往重新取得，或開啟時空門即可令其恢復原狀。此外，請注意部分歷史可能因而變動。要讓已倒轉的時間恢復原狀時，需執行「開啟時空門」。決定要「關閉時空門（讓時間倒轉）」或「開啟時空門（讓時間前進）」時，請選擇時空區域並按下RB。



### 如何從原野前往歷史轉捩點



站在原野時按下START鈕開啟暫停選單，即可選擇「返回歷史轉捩點」。然而，未顯示選項時將無法返回。其次，回到歷史轉捩點後會執行自動保存，保存至今的故事進度。

※載入保存資料後，可從歷史轉捩點繼續遊玩。選擇時空區域後，則可從之前保存的地點延續劇情繼續遊玩。

## ◆ 原野

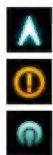
以下將說明如何觀看顯示於原野畫面時的各種資訊。

### 如何觀看原野畫面

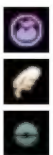


- ① **領導（操作）角色**.....目前操作的角色。選擇選單畫面的「更換領導」，即可變更操作角色。
- ② **NAVI地圖**.....顯示原野畫面右上方的地圖。會顯示操作角色的目前位置、目的地、時空門與商店等的位置。按下BACK鈕可選擇顯示／隱藏地圖。

### NAVI地圖 圖示一覽



目前位置



可可莉娜的商店



夥伴角色  
(莫古利)



陸行鳥



已取得寶藏



傳送石碑



無法通過

### 與敵人的遭遇

在原野上移動時，一旦出現怪物，畫面上即會顯示「莫古利時鐘」。莫古利時鐘能感應敵人的狀態，並以量表的顏色告知危險度。角色可在顯示於地面上的圓形「時鐘區域」內攻擊敵人。要在逾時前發現並正面捕捉敵人，按下A鈕展開攻擊囉。遠離敵人至一定距離外，以致敵人消失後，時鐘區域即會縮小並可逃避戰鬥。



#### 莫古利時鐘（綠色量表）

敵人開始行動，有遭到接觸的危險。此時若是遭到敵人接觸，會在普通狀態下開始戰鬥。



#### 莫古利時鐘（黃色量表）

敵人開始行動，有遭到接觸的危險。此時若是遭到敵人接觸，會在普通狀態下開始戰鬥。



#### 莫古利時鐘（紅色量表）

會在遭到敵人突襲的狀態下開始戰鬥。且此時無法進入暫停選單選擇重新開始戰鬥。



#### 成功進攻讓戰鬥朝有利的方向推進吧

當莫古利時鐘的量表為綠色時，若是面對敵人按下A鈕並攻擊成功，將發動突擊攻擊（提昇連鎖獎勵、進入『急速』狀態），且在有利的狀態下開始戰鬥。僅是接觸敵人會在普通狀態下開始戰鬥，因此記得要積極進攻哦！





## 與人們對話

靠近原野上的人物，可聽見說話聲或與他們搭訕。由於對話均會自動進行，且會顯示於畫面左下方，不需特別操作。雖然有時會需要操作角色主動攀談，但此時只要靠近該人物即會出現[TALK]圖示，請記得按下A鈕與他們交談。當附近有2名以上能交談的人物時，則可按下方方向鈕左右切換TALK圖示。



## 互動觸發

在對話或事件途中，有時會進入「互動觸發」模式。此時按下與選擇呼應的按鈕，即可選擇自己接下來的行動或給對方的回答。即使是同一個互動觸發，亦可能隨會話內容而可反覆選擇數次。此外尚存在某些需滿足一定條件才會出現的特別選項。歷史的變更度會因選擇各種不同的互動觸發而逐漸累積，且可能令寶箱或道具從時空的另一端出現。請巧妙選擇互動觸發的選項，發現隱藏在時空中的寶物吧。



## 跳躍

在原野上遭遇堵塞道路的小落差或障礙物時，可按下B鈕跳躍通過。其次，即使遇到較大的落差，只要附近出現閃爍藍光的圓形光圈，站在光圈上並按下B鈕，即會自動大步跳躍並飛越通過。



## 零星散落的機關

原野上配置了一旦靠近即會顯示各種記號的開關類裝置。可透過A鈕操作這些機關。但其中可能存在需要特定道具，或是無法直接操作的裝置。此時記得要仔細調查周圍，或巧妙善用莫古利以啟動開關。



## 寶箱

發現設置在原野上的寶箱，靠近並按下A鈕後，即可獲得其中的道具或GIL。某些寶箱可能會被刻意藏匿，此時可試圖運用莫古利的探索能力（→ P.16）發掘。



## 坐上陸行鳥移動

陸行鳥是能用於騎乘的鳥。持有道具「基沙爾蔬菜」時按下A鈕鎖定目標，便能夠騎乘牠移動。騎乘時不會與敵人發生戰鬥。想要迅速且安全地移動時，記得嘗試坐上陸行鳥。縱然是看不到陸行鳥的場所，只要耐心持續探索，陸行鳥便可能會出現。



## 莫古利的探索能力

會變身為劍與弓守護莎拉的莫古利，尚具有探索原野上道具的能力。

## 莫古利探索

要尋找開啟時空門的鑰匙「歐帕茲」或寶箱時，記得多留意莫古利頭上的結晶喇。只要一找到發現結晶呈現反應並開始發光的場所，請記得趕緊靠近並按下A鈕調查。

## 莫古利雷達

當附近有隱藏道具時，莫古利頭上的結晶會發出強烈光芒。此時莫古利會主動飛至其附近，記得要按下RB拜託莫古利進行探索唷！假若莫古利的周圍確有被藏匿的道具，即可令其現身並成功取得。隱藏道具中包括了要讓遊戲推進絕不可或缺的物品等各種道具。

※當莫古利雷達的有效範圍內存在2個以上的隱藏道具時，1次只會對1項道具產生反應。

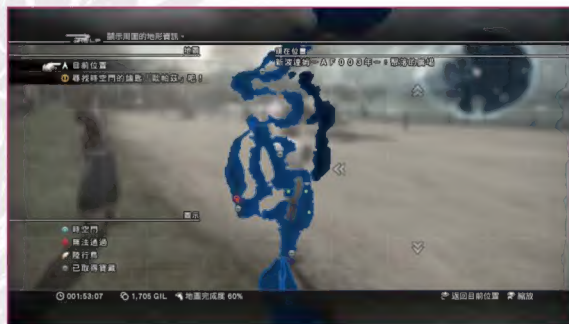
## 莫古利投擲

隨著劇情推進且結束特定事件後，即可使用「莫古利投擲」。按住LB捉起莫古利，並推動右操作桿確定方向再按下RB，即可放開並丟擲莫古利。莫古利會於前方進行探索，投擲得當時即可能發現道具。不過，當莫古利位於遠方時若出現敵人，除莫古利時鐘的警告明顯遲緩外，莫古利時鐘的轉動速度亦會加快。因此於敵人出沒的場所使用時須多加注意！



## 地圖

地圖上會顯示玩者的目前位置、目的地，以及周圍的狀況等。此外，在畫面左側亦會顯示目前接受的委託和行動目的等資訊，因此移動至新區域後，記得頻繁確認地圖謹慎行動。新區域的地圖可從寶箱中取得，或是從其他人手中獲得。要顯示地圖時，請站在原野上按下X鈕，或按下Y鈕開啟主選單並選擇「地圖」。



## 地圖顯示



## 開啓地圖時的操作

左搖桿	移動地圖顯示位置
右搖桿	地圖縮放顯示
左搖桿鍵 (用力按下左搖桿)	返回目前位置並置中顯示



## 巧可莉娜的商店

和於各種時空區域現身的神秘行腳商人「巧可莉娜」對話即可買賣道具。此外，若交給她特定的「材料」且支付手續費，尚能夠請求製作特殊武器或配件。在商店選單中發現了想要的道具時，除確認價格外，也要記得留意需要的材料喲。



戰鬥道具	可買賣「治療劑」及「鳳凰尾巴」等戰鬥專用道具。
怪物成長道具	可買賣怪物成長所必需的道具。
武器	可購買伙伴角色的裝備武器。購買時除GIL外可能並需要特定材料。
配件	可購買伙伴角色的裝備配件。購買時除GIL外可能並需要特定材料。
材料	可出售持有的道具。
超值商品	可購買因各區域而異的限定商品。

## 關於裝備配件

裝備配件，能強化角色的各種能力。雖亦可同時裝備複數配件，但若是配件的「裝備消耗額」總計超過角色的「裝備額度」，即無法繼續裝備。「裝備額度」會因角色成長至特定階段後而增加。



## 時光碎片「歷史斷片」

逐步解決各個不同時代或場所的時空矛盾後，即可取得名為「歷史斷片」的道具。歷史斷片是棲宿著時空記憶的碎片，取得後將可以得到寶貴的知識。世界的歷史共隱藏了160個歷史斷片。



## 委託

與生活在各時空區域的人們對話時，有時會出現是否願意接受「委託」的選項。委託內容從探索特定道具到討伐怪物等，堪稱五花八門。只要完成委託，就能取得歷史斷片或水晶點等報酬。



## 歷史斷片技能

收集許多歷史斷片後，記得前往享樂的宮殿「上都（→P.20）」尋找陸行鳥修女哦。接受女神的祝福，可能讓名為「歷史斷片技能」的新能力覺醒。「歷史斷片技能」包括可改變騎陸行鳥時的音樂、提昇莫古利能力等，與一般技能迥異的特殊能力。



### 享樂的宮殿「上都」

位於時空盡頭的享樂宮殿「上都」，準備了許多可使用賭場代幣遊玩的遊戲。請前往「兌換處」支付GIL以取得賭場代幣。累積許多代幣後，即可選擇交換各種僅可於此處取得的獎品。



### 吃角子老虎

抓準時機按下按鈕停止三個旋轉的轉輪，若橫向或斜角出現並列的相同圖案，則投入的代幣將增值奉還。返回的賠率會因圖案和排列方式而異。最初一開始時雖每次只能投入5枚代幣，但會隨著成功湊齊圖案而逐漸增加可投入的金額。



### 陸行鳥賽跑

陸行鳥賽跑是讓已成為伙伴的陸行鳥出場賽跑，並以獲得前幾名為目標的參加型餘興節目。除可因自己的陸行鳥名次而賺取代幣及獎品外，亦可從敵手的陸行鳥中預測能一馬當先優勝的陸行鳥，使用代幣下注參與賭盤。此外，因決定參賽而委託保管的陸行鳥，在那期間無法參加戰鬥。



### 關於競速陸行鳥

競速陸行鳥能力代表的意思如下。

**速度：**於較短距離時發揮的能力。

**體力：**於較長距離時發揮的能力。

**RP：**會隨著出賽而消耗，換言之等於「選手的壽命」。因點數不足而沒有可出場的賽事時只能讓牠退休。

**技能：**陸行鳥的特殊能力。按下Y鈕可確認詳細資訊。



### 參加賽事

陸行鳥賽跑共分為5等級。剛開始時需從初級陸行鳥雲集的「『齒』級」開始，滿足特定條件後，下一等級才會開放，並可排入賽事的出賽名單中。開啟較高等級的條件為締造比標準時間更短的紀錄並獲得勝利。



### 出賽表

顯示出賽表時，可對自己的陸行鳥下達作戰指示、給予道具，或使用代幣下注賭其他的陸行鳥。作戰包含「遙遙領先」和「後方伺機」等4種，且可變更自己的陸行鳥的作戰方針。



### 領回陸行鳥

因RP不足以致沒有可繼續出場的賽事時，需領回陸行鳥並令其退休。退休時若成績優異，將會被留在「歷代紀錄」中。



### 比賽時的動作

比賽途中，可使用幾種動作操控陸行鳥。

**起跑衝刺：**抓準起跑的時機按下A鈕。

**衝刺：**比賽途中按下A鈕，可消耗畫面右下角衝刺計量表的指數以提昇速度。

**操作鏡頭：**按下LB可從正面拍攝陸行鳥。而按下RB按鈕則會從後方拍攝陸行鳥。



### 時空迷宮

時空狹縫中存在著被稱為「時空迷宮」的神祕空間。若要從此處回到原本的世界，必須先解開水晶賦予的謎題－「悖論」。悖論中包括難度不同的各種類型，如必須巧妙通過每經過一次地板即會消失的「消失的地板」等。





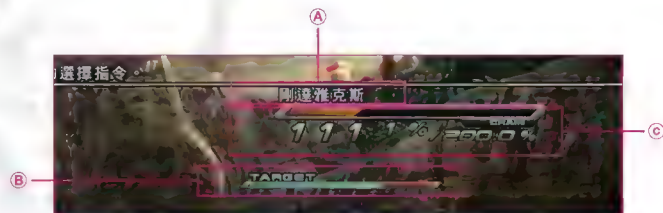
## ◆ 戰鬥

以下將說明如何觀看戰鬥畫面中顯示的資訊，以及與戰鬥相關的系統。

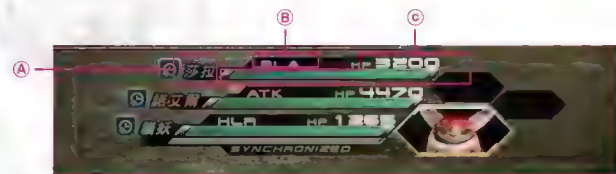
### 如何觀看戰鬥畫面



- ① 輔助訊息.....顯示目前選擇之指令等的相關說明。可開啟主選單的「設定」，選擇顯示或隱藏這些訊息。
- ③ 陣式.....顯示目前選用的陣式。（→P.30）
- ④ A T B 量表.....顯示 A T B 量表和已儲存蓄積的指令。（→P.24）
- ⑤ 指令.....會顯示角色能使用的「攻擊」、「技能」或「更換領導」等指令。（→P.25）



- ② 敵方怪物的狀態...顯示敵方怪物的 H P 等資訊。
- Ⓐ 怪物名稱.....顯示怪物的名字。
- Ⓑ H P 量表.....可確認怪物的剩餘 H P。
- Ⓒ 遲鈍量表...量表的指數會隨著攻擊命中敵人而逐漸累積。（→P.26）



- ⑥ 伙伴角色目前狀態.....顯示各角色目前的各種狀態。
- Ⓐ 角色名稱.....顯示角色、伙伴怪物的名字。
- Ⓑ 職能.....顯示角色、伙伴怪物肩負的職能（職責）。（→P.32）
- Ⓒ H P 量表.....顯示角色的剩餘 H P。領導（玩者操作角色）的 H P 一旦變 0，另一位角色將自動成為領導。兩位角色的 H P 均減至 0 時，即判定 GAME OVER（遊戲結束）。

## 戰鬥的基本

於原野上接觸（→P.13）敵人即會開始戰鬥。

戰鬥中時間會隨著現實中的時間即時流逝，角色則須耗費隨時間逐漸累積的ATB（動態時間戰鬥）指數而展開行動。

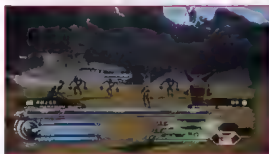
## 1. 蓄積指令

ATB量表分為數個插槽，插槽的數量則代表一次能蓄積的指令次數。指令名稱旁邊的數值乃等於ATB量表的消耗量。連續執行多種指令時，必須等候量表累積的指數達到消耗量的合計量。



## 2. 選擇目標

蓄積指令後，再選擇攻擊目標並按下A鈕，即會執行指令。與多數敵人戰鬥時，請使用方向按鈕選擇目標並按下A鈕決定。



## 3. 自動指令

若想自動（任由AI）設定行動內容時，請選擇指令選單最上方的自動指令。自動指令會因領導設定之職能（→P.32）而改變指令名稱或行動內容。例如，職能為ATTACKER（攻擊者）時，自動指令將會變更為「攻擊」，只要決定目標即會自動對該名敵人執行攻擊。



## 指令輸入的小技巧

按下B鈕，可取消撤回已輸入的指令。按下Y鈕則會立刻執行ATB量表已累積足夠指數的指令。其次，只想執行一次指令等時候，可按下Y鈕選擇減少蓄積的指令次數。進入「指令」並朝右方推動左搖桿，或是按下方向鈕右選擇「重複」後，可迅速輸入跟之前相同的指令。

## 指令

每個指令皆預設了ATB量表使用消耗量。若想執行消耗量為3的指令，則需預先累積3段以上的ATB指數。



自動指令	配合領導的預設職能，自動選擇指令。會顯示各職能專用的指令名稱。
指令	選擇各角色可使用的指令。
道具	使用戰鬥道具。不需消耗ATB指數並會馬上執行。
更換領導	變更領導（操作角色）。

## 技能

角色透過昇級而習得的各種技能也需要累積足夠的ATB量表使用消耗量，才能選擇指令發動執行。技能分為類似魔法或技巧等，只要選擇指令即可發動，以及習得後便會自動發揮其效果等2種。



## 窺伺探測與敵人報告

戰鬥中按下RB，可使用會顯示敵方情報的「窺伺探測」。敵方的情報雖會漸漸明朗，但若使用道具「生命透視鏡」，則可一口氣馬上得知所有情報。得知敵方情報後，伙伴的行動就會考慮盡量攻擊弱點，而令戰鬥朝有利的方向推進。選擇主選單的「敵人報告」，即可確認已收集的敵人情報。





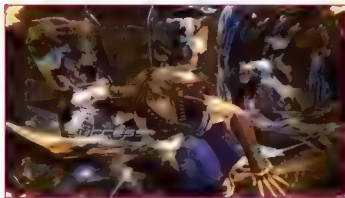
## 連鎖與破解

攻擊一旦命中敵人，畫面右上角的「連鎖指數」即會累積指數。指數雖會隨著時間而逐漸減少，施展集中攻擊累積指數後，量表中顯示的連鎖獎勵（損傷%）即會上昇，並造成更多的損傷。繼續集中攻擊，讓量表累計至全滿時，再發動一記攻擊令敵人架勢崩潰，即形成「破解」。攻擊被破解的敵人，可安定造成嚴重損傷。且存在某些會於破解中發揮不同效果的技能。



## 互動情境

戰鬥中，可能會突然衝入夾帶事件場景的「互動情境」模式。一旦開始互動情境，即請依照畫面上的指示，節奏輕快地按下呼應的按鈕或推動左操作桿。隨此時輸入的結果，將會發生成功閃避敵人攻擊等行動，令戰鬥接下來的發展出現變化。

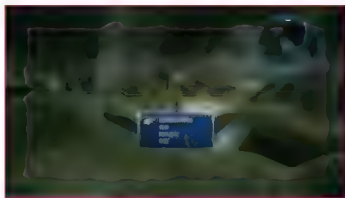


## 攻擊的選擇

進入互動情境時，可能會顯示行動的選項。且過場動畫或戰鬥的發展可能因玩者的選擇而產生變化。

## 暫停選單

顯示戰鬥畫面或原野畫面時按下START鈕，即會顯示暫停選單。暫停選單中準備了可結束遊玩返回標題畫面等，讓遊戲更加順暢進行的機能，記得先確認在何種畫面中可使用何種機能。



## 重新開始（戰鬥畫面）

戰鬥中開啟暫停選單（START鈕）並選擇「重新開始」，即可回到戰鬥開始前的狀態重新挑戰。重新開始時已消耗的工具等雖會恢復，對敵人造成的損傷等亦會重設。



## 返回歷史轉捩點（原野畫面）

在原野上開啟暫停選單（START鈕）並選擇「返回歷史轉捩點」，即可前往歷史轉捩點畫面（未顯示選項時無法返回）。其次，此時會執行自動保存，自動記錄目前的遊戲進度等。該時空區域會繼續維持在保存時的狀態，所以可暫時中斷該場所的劇情，並隨時前往其他時空區域旅行。



## 保存（原野畫面）

在原野上開啟暫停選單（START鈕）並選擇「保存」，即可自行手動保存（未顯示選項時，則無法保存）。

※載入保存資料後，可從歷史轉捩點繼續遊玩。選擇時空區域後，則可從之前保存的地點延續劇情繼續遊玩。



## 跳略（事件畫面）

播放事件動畫時可按下START鈕暫停。其次，暫停時若顯示「跳略」，即可按下BACK鈕來省略動畫的繼續播放（雖已暫停卻未顯示「跳略」的場景則無法跳略）。與人們的對話場景或在原野移動時發生的「LIVE」場景亦可透過相同方法跳略。



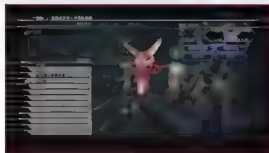
## 怪物

在戰鬥中打倒怪物時，有時將有機會取得名為「怪物水晶」的道具。成功取得怪物水晶後，即可將掉落該道具的怪物納為伙伴。



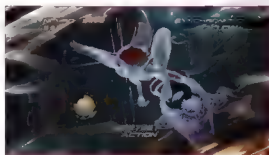
## 召喚陣列

從已是伙伴的怪物中挑選 3 隻編入陣式中，即可於戰鬥中與其齊心迎戰。此組合即是「召喚陣列」。若要將怪物編入陣式中，請按下 Y 鈕開啟主選單，再選擇「編輯&戰術」。從編輯&戰術選單中選擇「召喚陣列」，即可編輯怪物並編入陣式中。戰鬥時，只要靈巧轉換陣式，即可接二連三地召喚不同的怪物。



## 同步爆衝

怪物伙伴各有不同的必殺技。畫面右下角的「同步爆衝」量表會按照怪物參加戰鬥的時間而逐漸增加指數。此量表指數達到 MAX 時按下 X 鈕，即會發動每隻怪物各自的必殺技。某些必殺技會因迅速按鈕而提昇效果。至於要輸入何種動作，會於發動前顯示於畫面上，記得依照指示有節奏地輸入指令唷。



## 怪物調整

選擇「怪物調整」，可替成為伙伴的怪物改變名字或變化打扮。若要開始怪物調整，請按下 Y 鈕開啟主選單，再選擇「怪物調整」。



## 飾品

使用怪物專用的飾品，可替怪物打扮。不過這些飾品不會影響戰鬥時的能力值。依照自己喜愛的造型，替怪物們打扮吧。



## 變更名字

想變更怪物的名字時，可從預先準備的，依類型區分的名字清單中選擇，或是使用「隨機選擇」自動變更。其次，選擇「恢復為預設」可恢復為變更前的，最初預設的名字。



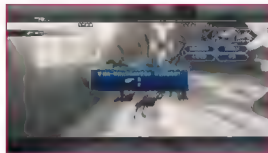
## 繼承技能

選擇從其他怪物「繼承技能」，以強化該怪物。(→P.38)



## 解放

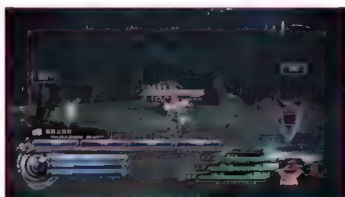
從清單中移除成為伙伴的怪物並使其解放。獲得解放的怪物與怪物水晶將自手邊消失。





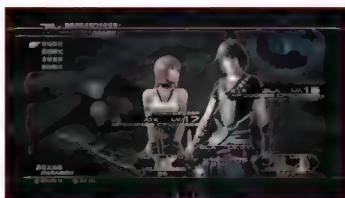
## 陣式

每位角色皆可分別選擇 6 種職能（→P.32）靈活應變迎戰。改變職能後可使用的技能亦會變化，自然行動類型也需調整。決定要讓哪位角色選擇何種職能應戰的組合即為「陣式」。想編輯陣式時，需選擇主選單的「編輯&戰術」。改變職能組合，便能編輯攻擊型、防禦型等各種陣式。



## 編輯&amp;戰術

若想在戰鬥中靈活善用各種陣式，需事先開啟主選單的「編輯&戰術」進行設定。要讓成為伙伴的怪物參戰時，亦需先選擇「編輯&戰術」選單的「召喚陣列」進行編輯。



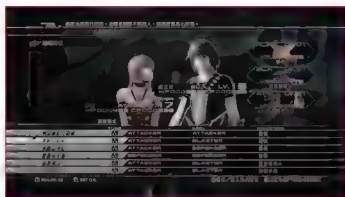
左召喚陣列	最多可挑選 3 隻怪物伙伴編入陣式中。
編輯陣式	設定角色的職能並編輯陣式。
自動選擇	自動編輯陣式。
刪除陣式	可刪除已設定的陣式。

## 編輯陣式時的操作

Y 鍵	保存 / 載入陣式組合。
X 鍵	設定開始戰鬥時的陣式。

## 編輯陣式


可設定角色的職能和要召喚的怪物並編輯陣式。最多可登錄 6 種陣式。亦可從設定選單中挑選陣式，自由編輯陣式。改變陣式的登錄順序，同時亦會改變戰鬥中選擇時的排列方式。記得預先挑選容易選擇的排列順序喔。




## 陣式微調

可分別調整每個陣式的「行動策略」，以決定是要以優先集中攻擊等對單一對象的效果，或是要優先範圍攻擊等廣範圍攻擊。選擇「編輯陣式」後，每個陣式名稱的右邊皆會顯示 [TUNE] 圖示。選擇要變更作戰策略的陣式後，請往左推動左搖桿，或是按下方向鈕左選擇陣式微調的圖示，再按下 A 鈕。畫面上顯示 3 種行動策略後，請選擇想使用的作戰，再按下 A 鈕決定。



 標準：遵照各職能行動特徵的標準作戰。

 集中：優先集中攻擊等，針對單一對象的效果。

 廣域：優先範圍攻擊等廣範圍效果。

陣式微調過後，TUNE 圖示將會變化，並如圖中的「地獄三頭犬 X」般，在陣式名稱上加註字母。選擇集中（重視單一對象效果）時是「X」，選擇廣域（重視範圍效果）時則是「W」。

## 轉換陣式

選擇編輯陣式設置陣式後，即可於戰鬥中隨時「轉換陣式」（變更作戰）。要轉換陣式時，請按下 LB 開啟陣式選單，使用方向鈕的上下選擇欲變更的陣式，再按下 A 鈕決定。由於轉換陣式沒有任何次數上的限制，配合戰況靈巧使用是讓戰鬥朝有利方向推進的關鍵。轉換陣式並改變角色的職能後，不僅會影響指令或戰鬥時的思緒，且會替自己和伙伴帶來獎勵效果。



## 職能

職能共有重視攻擊的「攻擊者」、專門回復的「回復者」等 6 種。在本作品中，領導以外的角色和怪物會由 AI（人工智慧）選擇適宜的行動，但角色的行動類型可能因職能的設定而發生明顯變化。選擇主選單的「編輯 & 戰術」→「編輯陣式」，即可設定職能。

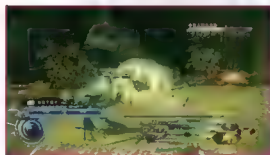


## 職能的種類

## ATTACKER（攻擊者）

攻擊能力最高的職能。物理攻擊、魔法攻擊皆威力極高，因攻擊者的攻擊而累積的連鎖指數較通常更不易減少，且容易引發破解為其特徵。

【職能補助・對伙伴賦予的效果】提昇物理・魔法攻擊的威力。



## BLASTER（破壞者）

附隨火、冰、雷、水等的屬性攻擊為其特色。運用不同技能的搭檔攻擊，可增加連鎖獎勵，並增加損傷。選擇敵人弱點的屬性發動攻擊，能更加提昇獎勵上昇率。

【職能補助・對伙伴賦予的效果】提昇連鎖獎勵。



## DEFENDER（防禦者）

承受敵人的攻擊並守護伙伴的職能。能操縱強化防禦、減少損傷、對攻擊自己的敵人發動反擊的技能。技能「挑釁」若是成功，且可增加連鎖量表的持續時間。

【職能補助・對伙伴賦予的效果】提昇物理・魔法耐性。



## JAMMER（阻礙者）

能操作減弱敵人能力之技能的職能。非但能降低攻擊力和防禦力，亦能引發猛毒等異常狀態。妨害・弱化類技能若是成功，並可提昇連鎖獎勵。

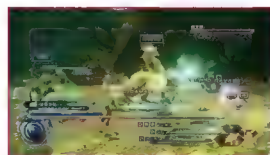
【職能補助・對伙伴賦予的效果】提昇對敵人的技能成功率。



## ENHANCER（支援者）

能操縱強化友方能力之技能的職能。非但能提高攻擊力和防禦力，亦存在能讓友方的攻擊附加火、冰、雷、水等屬性的技能。

【職能補助・對伙伴賦予的效果】延長強化・防禦類技能的持續時間。



## HEALER（回復者）

能操縱回復 HP、治療異常狀態、讓無法戰鬥的伙伴復活等技能的職能。治療數值的異常狀態時，會從最新最近被加諸的異常開始逐漸回復。

【職能補助・對伙伴賦予的效果】強化回復技能・回復道具。



## 怪物的職能

成為伙伴後的怪物都設定了各自的固定職能。會隨著成長而習得各職能固有的能力或技能。記得在編輯陣式時確認怪物的職能哦。



## 屬性

當敵人對特定的「屬性」感到棘手時，發動「屬性攻擊」能賦予比平常更嚴重的損傷。戰鬥中使用「窺伺探測」或敵人報告即可得知敵人對火、冰、雷、風4種屬性或物理、魔法攻擊的耐性強弱。即使是破壞者以外的職能，只要使用「強化」等強化類的技能，即能替攻擊類技能附加屬性並能發動屬性攻擊。



## 狀態變化

戰鬥中，敵我雙方的能力與狀態皆可能有利或不利變化。使用支援者的強化、防禦類技能提昇力量，或利用阻礙者的妨礙、弱化類技能將敵人逼至苦境，能令戰況變得更輕鬆。不過敵人也同樣會發動狀態變化攻擊。效果最多可能重複累積8種，一直忽視異常可能導致各種能力低落。牢記各種狀態變化會帶來的效果，隨時儘早對應唷。



## 因強化、防禦類技能而衍生的狀態變化

會提昇角色的攻擊力、防禦力。且會因使用技能或配件裝備而變化。

**強力（勇氣）**  
主要會增加物理攻擊造成的損傷。

**強魔（信心）**  
主要會增加魔法攻擊造成的損傷。

**加速（急速）**  
提昇A T B 量表的累積速度。

**堅守（物防護）**  
主要減少因物理攻擊造成的損傷。

**堅心（魔防殼）**  
主要減少因魔法攻擊造成的損傷。

**氣概（幹勁滿身）**  
容易中斷對手行動，自己的行動卻不易被中斷。

## 因妨害、弱化類技能而衍生的狀態變化

角色的能力會因異常狀態而降低。選擇能對應的配件裝備，或使用技能「護身罩」等增添耐性以防止異常吧。其次，此類異常可經由道具「萬能藥」或技能「復原」治癒。

## 因阻礙者擅長的弱化、妨害類技能而衍生的狀態變化

**猛毒（毒化）**  
會隨時間經過而不斷蒙受損傷。  
可使用道具「解毒藥」治癒。

**忘卻（困忘）**  
會封印魔法技能。  
可使用道具「小籠」治癒。

**弱守（阻物防護）**  
降低對物理攻擊的耐性。

**劣化（陷危）**  
降低火、冰、雷、風等各屬性的耐性。  
可使用道具「石蠟」治癒。

**激痛（施痛）**  
會封印物理技能。  
可使用道具「止痛藥」治癒。

**詛咒（咒罵）**  
自己的行動容易被中斷，且會增加血腫損傷。  
可使用道具「聖水」治癒。

**弱心（阻魔防殼）**  
降低對魔法攻擊的耐性。

## 敵人可施展的弱化、妨害技能

**減力（阻勇氣）**  
降低物理攻擊的威力。

**延遲（緩慢）**  
減慢A T B 指數的累積速度。

**減魔（阻信心）**  
降低魔法攻擊的威力。

**虛脫（昏亂）**  
無法行動，且蒙受的損傷會增加。

## 特殊狀態

**死亡宣告**  
接到「死亡宣告」後會立即開始倒數計時。數字變0便代表無法繼續戰鬥。  
「死亡宣告」即使發動「復原」使用「萬能藥」亦無法治癒。

**破魔（驅魔）**  
強化、防禦類技能的效果會隨先後順序從最近開始消除。

**活性（治療）**  
HP會隨時間回復。無法消除。

**再生（復生）**  
陷入無法戰鬥時會自動復活的狀態。無法消除。

## 狀態變化的抵銷

效能相反的技能若互撞，其中的效果會被抵銷並自動消滅。利用此原理，支援者可代替回復者治療弱化、妨害效果。並可運用阻礙者的技能解除敵人的力量提昇效果。



## 如何觀看戰鬥結果畫面

以下將說明如何觀看戰鬥結束後顯示的戰鬥結果畫面。評價會隨著戰鬥取得勝利前花費的時間而改變。戰鬥花費的「戰鬥時間」比每場戰鬥預先設定的「目標時間」愈短，能累積的「積分」愈高。隨此積分變化，會以星星的數量設定「階級」評斷戰鬥的評價。於目標時間內勝利時，可獲得三顆星評價，最高階級則為五顆星。隨階級好壞，可取得的道具亦會變化。選擇更有效率的戰法，搶下更高階級吧！



目標時間	每次戰鬥的預設勝利目標時間。
戰鬥時間	實際取得勝利前花費的時間。此時間比目標時間愈短，時間獎勵愈高。
敵人點	每隻怪物的預設分數。
奇襲攻擊獎勵	奇襲攻擊成功時會追加獎勵值。
SCORE (積分)	累計敵人點和時間獎勵等指數後的得分。
RANK (階級)	隨積分變化，會以星星的數量設定「階級」評斷戰鬥的評價。最高階級則為五顆星。
CRYSTAL POINTS (水晶點)	選擇「水晶石」讓角色成長時必需使用的水晶點的獲得點數。
GIL	道具及武器、裝飾品的購買所必須的錢幣獲得數。
RECENT BATTLE TOTAL	會顯示最近20次的戰鬥積分總計。

## 水晶石

選擇主選單的「水晶石」，可提昇角色能力或習得其他新技能。消費戰鬥或尋獲歷史斷片後取得的CP（水晶點），推進成長路線並取得新水晶，即可讓角色逐步成長。



## 角色的成長

## 1. 選擇想成長的職能

水晶可以引出職能特有的能力。隱含的能力值包括攻擊者物理攻擊更容易提昇、防禦者HP較容易成長等，會隨分配至水晶的職能而改變。將水晶自由分配至想要培育的職能，不斷培育角色吧。



## 2. 取得大型水晶可獲得成長獎勵

大型水晶可以引出職能更多的能力。取得大型水晶石時可引出的能力值會隨職能而追加「攻擊者獎勵」、「破壞者獎勵」等成長獎勵。要將大型水晶分配至哪個職能會成為角色成長的重要關鍵。



## 3. 提昇職能等級與習得技能

每取得1個水晶，職能的等級皆會上升1級。技能的習得等級，及下一個可習得的技能都會顯示在畫面右下方的可習得技能一覽表中，亦可從成長路徑上確認。





### 水晶石昇級

水晶石的等級分為數階段。取得該等級的所有水晶後，水晶石即會自動昇級並發展出新的路線。水晶石昇級時，將可選擇「解放新職能」、「強化配件裝備額度」或「A T B 昇級」等各種獎勵。



### 怪物的成長

#### 1. 選擇要給予的成長道具

怪物跟角色相同，可開啟「水晶石」讓牠們成長。怪物的成長需使用從戰鬥等時候取得的各種「怪物成長道具」中引發的水晶力量。成長道具皆有等級之分，怪物的水晶石昇級後，等級亦會隨之提昇。



#### 2. 繼承技能

怪物也可以藉由從其他怪物身上「繼承技能」進行強化。從主選單的「怪物調整」中選定怪物再選擇「繼承技能」，即可繼承其他怪物的技能。指令技能和自動技能可從職能隸屬相同系統的怪物身上繼承。特性技能則可從所有怪物身上繼承。不過，技能遭移植的怪物水晶將會因而永久喪失。



## ◆ 遊戲提示&小常識

以下將介紹遊玩『FINAL FANTASY XIII-2』時一些有用的小提示，以及應預先知道的小常識。

### 基本操作・原野編

#### 時空門的種類

時空門分成 3 種。發出金色光芒的時空門是受到女神指引的特殊時空門。若要開啟需使用每個時空門獨一無二的特殊歐帕茲。水藍色的水晶時空門只要使用「狂野歐帕茲」就能開啟。狂野歐帕茲不只一個，且可從各種不同的時空區域中取得，但只要一開啟時空門即會消滅。焦黑的時空門是莎拉和諾艾爾出現在該時空區域時使用的門扉。靠近並按下 A 鈕調查後，即可回到歷史轉捩點。



#### 利用探照燈閃避怪物

潛伏在亞峽斯山暗處的強悍怪物「凶惡巨獸」討厭光線。縱使凶惡巨獸出現，只要逃進光線中，莫古利時鐘就會恢復至安全狀態。忍耐撐到莫古利時鐘變回綠色狀態，再往下一個燈光前進吧。如此，只要配合探照燈的動作前進，便可避免發生戰鬥。記得仔細觀察周遭狀況，巧妙閃避強悍的凶惡巨獸不斷前進喔！



#### 達迪熊的地獄問答

由神出鬼沒的猜謎教官「達迪熊」出題的「地獄問答」，只要答對了，就能得到特別獎勵。達迪熊存在於某個時代的某個都市，但要找到他非常不容易。請側耳傾聽路人的悄悄話，別錯過關於他的目擊情報喔。



## 戰鬥編

## 血腥損傷

某些強力攻擊，會造成奪取生命力的「血腥損傷」。遭受這種攻擊的角色和怪物，HP 最大值將會下降，記得儘速使用「血腥治療劑」回復喲。遭減少的 HP 最大值會於戰鬥結束後恢復。

## 屬性耐性和物理・魔法耐性

在戰鬥中，物理・魔法耐性優先於屬性耐性。例如，用雷屬性魔法「雷電」攻擊弱點雖是雷屬性，但魔法攻擊無效的敵人時，即使雷屬性確實是其弱點，但由於「魔法無效」的耐性擺在優先位置，因此無法造成損傷。這時要是使用雷屬性的物理攻擊「電火猛攻」，即能針對弱點屬性賦予嚴重損傷。但是，也有物理・魔法攻擊都無效的難纏敵人。記得遇達強敵時，馬上發動「窺伺探測」等確認相關資訊，並慎重戰鬥哦。

## 如何取得怪物水晶

在戰鬥中，有個方法可以提高怪物變化為水晶的機率。釋放怪物必殺技（同步爆衝）給予怪物最後一擊，即能讓被打倒的怪物較容易化為水晶。成功輸入必殺技指令，同步率越高，怪物化為水晶的機率即會隨之提昇。若是想要增加怪物伙伴，記得積極發動怪物必殺技哦。

## 連鎖技能

開啟主選單的「裝備」並選擇武器・配件時，畫面右側會顯示該物品附帶的「特性技能」。此時若搭配特定的裝備品，甚至可能因相乘效果，而追加其他新技能。此即為「連鎖技能」。連鎖技能種類繁多，好奇嘗試各種組合，找出隱藏的技能吧。

## 怪物的潛藏能力

藉由從不同職能的怪物身上不斷反覆「繼承技能」，即可能習得隱藏技能。請發揮怪物的特徵，培養出強大的伙伴吧。



## 賭場・事件編

## 吃角子老虎機的心情變化

遊玩吃角子老虎且圖案湊齊時，有時圖案會發光，或是機器本身出現變化，這種現象稱為「機率變動狀態」，會比平常更容易湊齊圖案。由於機率變動狀態會有各種不同的徵兆，記得多多注意觀察囉。吃角子老虎機有時會出現「心情」變化，且似乎會影響此機率變動，要多注意站在機器附近的助理說的話喲。



## 取消陸行鳥的引退

因 R P 耗盡以致無法繼續出賽的陸行鳥，仍可重新再度寄放並參加賽事。不過，如此非但賽事等級需從頭重新挑戰，陸行鳥的等級如果依然相同，則能力和 R P 也會跟之前差不多。若想要往更高等級邁進，最好先透過水晶石讓陸行鳥成長後再寄放保管喲。



## 運用『XIII』的保存資料取得特別道具

將『FINAL FANTASY XIII-2』的保存資料插入 Xbox 360®主機後再選擇「NEW GAME」，可取得特別的道具。『FINAL FANTASY XIII-2』各區域版本的保存資料都能夠繼承。



## 悖論結局

因莎拉和諾艾爾的行動，由悖論中誕生的新歷史引導出的故事結局，就是所謂的「悖論結局」。歷史轉捩點中埋藏著多種悖論結局，請導引所有的結局發生吧。



## 關於下載內容

『FINAL FANTASY XIII-2』會於正式版實際發售後，陸續發行角色服裝、追加的頭目怪物等極具魅力的道具。將令您更能暢享深奧的遊戲內容，敬請期待！







Uses Bink Video. Copyright © 1997-2011 by RAD Game Tools, Inc.  
Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2011 by RAD Game Tools, Inc.

© 2011, 2012 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. CHARACTER DESIGN: TETSUYA NOMURA  
FINAL FANTASY, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd.

KINECT、Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE 及 Xbox 標誌為  
Microsoft 集團所擁有的商標，已獲 Microsoft 授權使用。